

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang diperlukan oleh manusia. Memperoleh ilmu pengetahuan harus dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan tetap mengedepankan nilai-nilai dan norma agar bermanfaat bagi diri sendiri ataupun orang lain. Ilmu Pengetahuan juga dapat diperoleh dari belajar. Problem yang dihadapi dalam pendidikan juga beranekaragam, khususnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran bukan hanya sekedar memusatkan guru sebagai tenaga pendidik dan menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga harus dapat terjalin interaksi antara guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Guru adalah pendidik yang membelajarkan siswa. Dalam usaha pembelajaran, maka guru melakukan pengorganisasian belajar, penyajian bahan belajar dengan pendekatan belajar tertentu dan melakukan evaluasi belajar. Proses belajar merupakan hal yang kompleks, siswa yang menentukan terjadi atau tidak terjadinya belajar. Untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara intern. Jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya, maka siswa tidak belajar dengan baik.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan antara guru dan siswa lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan atau

materi sebagai mediumnya. Semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelum pembelajaran dilaksanakan.

Guru sudah menyadari sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan. Guru berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan bagi semua peserta didik. Suasana belajar yang tidak menyemangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan pembelajaran yang kurang harmonis. Anak didik akan merasa bosan bila berlama-lama duduk di kursi. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa merupakan individu yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan dengan satu dan yang lainnya. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikologi, kepribadian dan sifat-sifatnya.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran banyak sekali masalah yang dihadapi guru sebagai tenaga pendidik, salah satunya adalah kurangnya keaktifan siswa. Keaktifan siswa yang dimaksud adalah siswa selalu aktif dalam memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual dan emosional. Implikasi keaktifan siswa dapat berwujud perilaku-perilaku misalnya bertanya, berpendapat, mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan dll. Implikasi keaktifan siswa tersebut juga dapat berwujud keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu masalah yang dihadapi guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Wonogiri dalam proses

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas X-7 yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti dengan jumlah siswa yang bertanya, berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru hanya 7 orang dari 33 siswa atau 21,21%. Salah satu cara yang pernah dilakukan oleh guru pengampu adalah dengan memberikan setiap pertanyaan secara lisan pada siswa saat pelajaran berlangsung, menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut secara bergantian. Sedangkan siswa yang lain diberi kesempatan untuk menyanggah ataupun menambahi jawaban dari temannya.

Penggunaan strategi dengan cara memberikan pertanyaan pada siswa tidak berhasil dalam mengoptimalkan keaktifan siswa karena hanya siswa yang ditunjuk oleh guru yang aktif sedangkan siswa lain yang tidak ditunjuk oleh guru diam. Berdasarkan pernyataan di atas guru harus lebih inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran PKn terutama strategi *jigsaw* sehingga bisa membangkitkan semangat belajar siswa. Solusi yang ditawarkan yaitu dengan penerapan strategi “*Jigsaw* bervariasi”. Dengan strategi “*jigsaw* bervariasi” siswa tidak hanya aktif dalam berdiskusi tetapi juga aktif dalam meresum sekaligus membaca materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Strategi *Jigsaw* Bervariasi Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hakikat Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011”

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan suatu bagian penting yang harus ada dalam penelitian. Sebelum melakukan penelitian seorang peneliti harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan adanya permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Apakah penerapan Strategi *Jigsaw* Bervariasi Dapat Meningkatkan Keaktifan Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hakikat Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada Siswa Kelas X7 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/ 2011?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan titik pijak untuk merealisasikan aktifitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Pada penelitian ini perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga akan dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai langkah pemecahan masalahnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi hakikat bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan strategi *Jigsaw* bervariasi pada siswa kelas X-7 SMA Negeri 3 Wonogiri Tahun pelajaran 2010/2011.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya peningkatan keaktifan materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui strategi *jigsaw* bervariasi.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa
 - 1) Memberi kesempatan pada siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.
 - 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarga negaraan.
- b. Manfaat bagi Guru
 - 1) Untuk pengembangan materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 - 2) Meningkatkan ketrampilan Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah penelitian ini paling tidak dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk melaksanakan strategi *Jigsaw* bervariasi secara optimal yang nantinya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan.